

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Deskripsi Teori

##### 1. Pengertian Model Pembelajaran

Secara umum model diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan. Dalam pengertian lain, model juga diartikan sebagai barang atau benda sesungguhnya, seperti “globe” yang merupakan model dari bumi tempat kita hidup. Atas dasar pemikiran tersebut, maka yang dimaksud model belajar mengajar adalah kerangka konseptual dan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pengajaran, serta para guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar.<sup>5</sup>

Sedangkan menurut Agus Suprijono, model adalah landasan praktek pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional di kelas.<sup>6</sup>

---

<sup>5</sup> Majid, *Strategi Pembelajaran*, 13.

<sup>6</sup> Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), 45.

## **2. Pembelajaran efektif**

Pembelajaran efektif adalah pembelajaran yang mampu menambah wawasan dan pengetahuan baru siswa. Selain itu, dapat mengubah arah pandangan siswa terhadap suatu pelajaran.

Sebagian besar siswa ada yang memiliki kebencian kepada mata pelajaran yang mereka anggap sulit. Entah hal tersebut faktor dari guru ataupun dari siswa yang malas belajar, sehingga tidak ada ketertarikan siswa untuk mempelajarinya.

Menurut Syaiful Bahri Djamarah, dan Aswan Zain suatu pembelajaran dikatakan efektif apabila memenuhi indikator keberhasilan proses belajar mengajar (Djaramah dan Aswan Zain, 1996) yaitu:

- a. Daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi yang tinggi, baik secara individual maupun kelompok.
- b. Berhasil mengantarkan siswa mencapai tujuan-tujuan instruksional khusus yang telah ditetapkan, baik secara individual maupun kelompok.

## **3. Indikator Pembelajaran Efektif**

Menurut wortuba dua wight mengidentifikasi 7 indikator yang menunjukkan pembelajaran efektif, yaitu:

- a. Pengorganisasian materi yang baik, terdiri dari:
  - 1) Perincian materi
  - 2) Urutan materi dari mudah ke yang sukar

3) Kaitannya dengan tujuan

- b. Komunikasi yang efektif mencakup penyajian yang jelas, kelancaran berbicara, interpretasi gagasan abstrak dengan contoh-contoh, kemampuan bicara yang baik, dan kemampuan untuk mendengar.
- c. Penguasaan dan antusiasme terhadap materi pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana guru mengetahui materi dengan baik, dapat dilihat melalui pemilihan buku-buku dan bacaan, penentuan topic pembahasan, pembuatan ikhtisar, pembuatan bahan sajian dan yang dapat dilihat jelas adalah bagaimana guru dapat dengan tepat menjawab pertanyaan dari siswanya.
- d. Sikap positif terhadap siswa
  - 1) Apakah guru memberi bantuan, jika siswanya mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diberikan?
  - 2) Apakah guru mendorong para siswanya untuk mengajukan pertanyaan atau member pendapat?
  - 3) Apakah guru dapat dihubungi oleh siswanya diluar pelajaran?
  - 4) Apakah guru menyadari dan peduli dengan apa yang dipelajari oleh siswanya?
- e. Pemberian nilai yang adil, tercermin dari adanya:
  - 1) Kesesuaian soal tes dengan materi yang diajarkan
  - 2) Sikap konsisten terhadap pencapaian tujuan pembelajaran

- 3) Usaha yang dilakukan siswa untuk mencapai tujuan
- 4) Kejujuran siswa dalam memperoleh nilai
- 5) Pemberian umpan balik terhadap hasil pekerjaan siswa.

f. Keluwesan dalam pendekatan pembelajaran

Pendekatan yang luwes dalam pembelajaran dapat tercermin dengan adanya kesempatan waktu yang berbeda diberikan kepada siswa yang memang mempunyai kemampuan yang berbeda. Siswa yang mempunyai kemampuan rendah diberi kesempatan untuk memperoleh tambahan waktu dalam kegiatan remedial. Sebaliknya siswa yang berkemampuan di atas rata-rata diberikan kegiatan pengayaan.

g. Hasil belajar siswa yang baik

Kuncilah pokok untuk memperoleh ukuran dan data hasil belajar adalah dengan menepatkan indikator dikaitkan dengan prestasi yang diukur.<sup>7</sup>

Mengacu pada indikator tersebut keefektifan metode *Team Games Tournament* menggunakan media *spinning question* dan metode diskusi terhadap mata pelajaran Agama Islam dan Budi Pekerti dapat dilihat dalam kelas.

#### 4. Metode *Team Game Tournament* (TGT)

Metode *team game tournament* adalah satu tipe untuk model pembelajar kooperatif yang mudah diterapkan, kegiatan ini

---

<sup>7</sup> Hamzah dan Nurdin Mohammad Uno B, *Belajar Dengan Pendekatan PAIKEM* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), 171–91.

melibatkan seluruh siswa tanpa harus membedakan status maupun kemampuan dari masing-masing siswa, selain itu juga mengajak siswa untuk menjadi tutur sebaya dengan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Metode tersebut dirancang dengan tujuan bermain dan belajar sehingga memungkinkan siswa menjadi rilek saat belajar disamping menenamkan jiwa tanggung jawab, kejujuran, kerjasama dan keterlibat seluruh siswa dalam belajar.<sup>8</sup> Pembelajaran kooperatif dengan menggunakan model TGT, model tersebut membuat peserta didik nyaman dan menikmati proses pembelajaran karena peserta didik akan dibentuk dalam suatu beberapa kelompok dan siswa akan diajak untuk bermain game dan tournament yang akan membuat siswa bersemangat dan mudah memahami pelajaran.

Dapat artikan bahwa pembelajaran kooperatif model TGT adalah model pembelajaran yang dilakukan dengan cara bekerja kelompok yang dibagi dari beberapa siswa yang memiliki karakter yang berbeda-beda dan tingkat prestasi akademik yang berbeda pula. Guna mencapai tujuan yang sama dengan unsur permainan yang menjadikan siswa tertarik dalam proses pembelajaran.

Metode pembelajaran akan lebih menarik ketika metode pembelajaran tersebut dilakuakn dengan menggunakan media yang menarik. Dalam hal ini media *spinning question* secara keseluruhan

---

<sup>8</sup> Chandra Ertikanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Media Akademi, 2016), 101.

dapat dinyatakan layak sebagai media pembelajaran. Media *spinning question* adalah media yang tepat dalam penerapan metode TGT, untuk menentukan kuis yang dijadikan sebagai game tournament. Dengan terlaksananya metode pembelajaran dengan baik maka akan mempengaruhi hasil belajar mereka pula.

Erlinta Wulan dalam penelitiannya mengatakan bahwa hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran *spinning question* kelas XI IPS 2 mendapatkan presentase sebesar 95% dengan kategori sangat layak. Memenuhi kriteria kelayakan dari segi indikator ketepatan, kepentingan, kualita memotivasi, memberikan bantuan dalam belajar, memberikan kesempatan belajar, kualitas tampilan, dan keterbacaan sesuai dengan indikator respon peserta didik.<sup>9</sup>

a. Komponen metode *team games tournament*

Robert E. Slavin menemukan bahwa dam model pembelajaran TGT terdapat lima komponen didalamnya yaitu:<sup>10</sup>

1) Penjelasan Materi

Guru menjelaskan secara garis besar dan siswa memperhatikan dengan seksama. Tahap penjelasan dapat diartikan sebagai proses penyampaian pokok-pokok materi

---

<sup>9</sup> Erlinta Wulan Hariyati Norida Canda Sakti, "Pengembangan Media Pembelajaran Spinning Question pada Kompetensi Dasar Kerja Sama Ekonomi Internasional Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Porong" 6, no. 3 (2018).

<sup>10</sup> A, 68 *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum*.

pembelajaran sebelum siswa belajar dalam kelompok yang tujuannya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

## 2) Belajar kelompok (*teams*)

Siswa melaksanakan pembelajaran dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen dalam kemampuan akademis yang terdiri dari siswa dengan tingkat akademis tinggi, sedang, dan kurang. Dengan adanya heterogenitas anggota kelompok, diharapkan dapat memotivasi siswa untuk saling membantu antar siswa yang berkemampuan kurang dalam menguasai materi pelajaran.

## 3) *Games*

*Game* atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang diperoleh siswa dari penyajian kelas, belajar kelompok dan latihan. Permainan dimainkan kepada setiap kelompok, guru menyiapkan kuis yang berisi soal. Setiap kelompok diberi waktu 10 menit untuk menjawab kuis yang disediakan. Setiap peserta didik berhak menjawab pertanyaan yang telah disediakan untuk mewakili kelompok. Kelompok yang tercepat menjawabnya akan mendapatkan poin bonus, dan kelompok yang menjawab dengan benar juga akan mendapatkan poin bonus.

#### 4) *Tournament*

Turnamen merupakan stuktur pelaksanaan permainan dalam *team game tournament* (TGT). Kegiatan dalam turnamen biasanya dilaksanakan setelah guru menyelesaikan presentasi kelas dan tim-tim memperoleh kesempatan berlatih menjawab soal atau bahan ajar yang berkaitan dengan turnamen pada saat *game* sebelumnya. Guru menentukan siapa yang akan bertanding pada meja permainan berdasarkan pada hasil kinerja siswa. Guru menetapkan 4 siswa dengan kelompok yang berbeda. Siswa tersebut secara individu diberi kesempatan untuk menjawab pertanyaan yang telah disediakan pada media spinning question. Sehingga hal tersebut menuntut setiap siswa untuk faham pada maeri “Rasul-rasul kekasih Allah Swt.” siswa yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar akan mendapat skor tambahan, sementara siswa yang tidak dapat menjawab soal tersebut maka tidak mendapat poin tambahan.

#### 5) penghargaan kelompok

Penghargaan diberikan kepada tim yang menang atau yang mendapatkan skor tertinggi, skor tersebut pada

akhirnya akan dijadikan sebagai tambahan nilai tugas siswa. Selain itu diberikan pula hadiah (*reward*) sebagai motivasi belajar.

b. Kelebihan metode *team games tournament* (TGT)

- 1) siswa tidak terlalu tergantung pada guru
- 2) siswa lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pelajaran
- 3) Perhatian siswa akan fokus pada pembelajaran
- 4) meningkatkan prestasi akademik dan sosial
- 5) menumbuhkan sikap respek pada orang lain untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar
- 6) menumbuhkan rasa percaya diri siswa
- 7) meningkatkan motivasi belajar siswa.

c. Kelemahan Kelebihan metode *team games tournament* (TGT)

- 1) membutuhkan waktu yang cukup lam dalam melaksanakan prosesnya
- 2) guru dituntut mampu memilih materi yang tepat untuk model TGT
- 3) guru harus mempersiapkan dengan baik media yang dibutuhkan dalam model tersebut
- 4) guru harus mempersiapkan model ini dengan baik, misalnya membuat soal untuk meja turnamen atau lomba.

## 5. Metode Diskusi

Metode diskusi merupakan metode yang dilakukan secara berkelompok dengan siswa yang memiliki karakter yang berbeda-beda dan tingkat kecerdasan yang berbeda. Diskusi ini melibatkan seluruh siswa di dalam kelas yang mana seluruh anggota kelas ikut terlibat dalam proses pemecahan masalah. Pemasalahan didapatkan dari guru dan proses pemecahan masalah yang dilakukan oleh peserta didik didalam kelas. Permasalahan pada diskusi ini disajikan oleh guru dan pemecahan masalah oleh pesertadidik secara keseluruhan yang akan di diskusikan ber secara bersama.

Abdul Majid dalam bukunya strategi pembelajaran memberikan pengertian diskusi kelompok adalah kegiatn pembelajaran yang mana guru memberikan satu permasalahan kemudian peserta didik bekerja sama dengan anggota kelompok untuk berdiskusi dan memecahkan permasalahan tersebut.<sup>11</sup>

a. Langkah-langkah yang digunakan dalam diskusi ini adalah<sup>12</sup>:

1. Guru mengemukakan masalah yang akan didiskusikan dan memberikan pengarahan seperlunya mengenai cara-cara pemecahannya.
2. Dengan pimpinan guru, siswa membentuk kelompok diskusi, memilih pemimpin diskusi (ketua, sekretaris/ pencatat,

---

<sup>11</sup> Majid, *Strategi Pembelajaran*, 201.

<sup>12</sup> Rusman, *Model – Model Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme Guru*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014).114. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014), 114.

pelapor), mengatur tempat duduk, ruangan sarana dan sebagainya.

3. Para siswa berdiskusi di kelompoknya masing-masing sedangkan guru berkeliling dari kelompok satu ke kelompok yang lain untuk menjaga serta memberi dorongan dan bantuan sepenuhnya agar setiap anggota kelompok berpartisipasi aktif supaya diskusi berjalan dengan lancar.
4. Kemudian tiap kelompok diskusi melaporkan hasil diskusinya. Hasilhasil diskusi yang dilaporkan ditanggapi oleh semua siswa (terutama bagi kelompok lain). Guru memberi ulasan dan menjelaskan tahap-tahap laporan-laporan tersebut.
5. Para siswa mencatat hasil diskusi tersebut, dan guru mengumpulkan hasil diskusi dari tiap-tiap kelompok.

b. Kelebihan metode diskusi

1. Metode diskusi ini dapat memberikan rangsangan kepada pesertadidik dalam mengutarakan gagasan atau ide-ide.
2. Melatih dan membiasakan pesertadidik bertukar pikiran dalam mengatasi suatu permasalahan.
3. Dapat melatih peserta didik untuk menghargai pendapat orang lain.

c. Kelemahan metode diskusi

1. Terkadang pembicaraan diskusi dikuasai oleh beberapa orang saja atau orang yang aktif mengutarakan argumennya saja.

2. Pembahasan diskusi tidak terarah, sehingga pembahasan akan merambah diluar topik pembahasan.
3. Memerlukan waktu yang cukup panjang, guna menyatukan beberapa argumen.

## 6. Hasil Belajar

Menurut Made Wena Hasil pembelajaran adalah semua efek yang dapat dijadikan sebagai indikator tentang nilai dari penggunaan strategi pembelajaran dibawah kondisi yang berbeda.<sup>13</sup> Hasil berarti sesuatu yang diadakan, pendapatan, dan akibat dari sesuatu. Sedangkan belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian, berlatih dan perubahan tingkah laku. Jadi Hasil belajar adalah Pencapaian yang dihasilkan dari usaha memperoleh kepandaian da perubahan tingkah laku. Keberadaan hasil belajar dapat mewakili tingkat kematangan pesertadidik dalam proses belajarnya. Hasil belajar ideal yaitu hasil belajar yang sudah memenuhi standart ketuntasan minimal pada materi pelajaran yang diajarkan.

Hasil belajar adalah penilaian hasil usaha dari kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh setiap peserta didik. Dalam hasil belajar terdapat beberapa faktor yang mendukungnya, sebagai berikut:

---

<sup>13</sup> Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), 65.

1. faktor internal, merupakan faktor yang berasal dari dalam diri individu, faktor tersebut merupakan faktor yang berhubungan pada proses kegiatan pembelajaran. sehingga faktor tersebut berpengaruh erat pada perkembangan potensi peserta didik. Faktor Internal meliputi kesehatan, bakat dan minat, gangguan fikiran dan konflik yang berpengaruh terhadap kemampuan belajar anak.
2. Faktor eksternal, merupakan faktor yang berasal dari luar diri individu. Manusia adalah makhluk sosial yang tidak lepas dari bantuan orang lain. Sebagian dari karakter seseorang dibentuk oleh lingkungannya, baik oleh keluarga, masyarakat, maupun organisasi-organisasi lain yang mereka ikuti.

Pada prinsipnya, pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Kunci pokok untuk memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa adalah mengetahui garis besar indikator dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak diungkapkan atau diukur. Indikator hasil belajar menurut Benjamin S. Bloom dengan Taxonomy of Education Objectives membagi tujuan pendidikan menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, psikomotik.. Untuk materi yang bersifat praktek penekanannya pada ranah psikomotorik, sementara untuk

materi yang berisi konsep atau pemahaman ditekankan pada ranah kognitif.<sup>14</sup>

Dari inidaktor tersebut,dapat diketahui bahwa dalam hasil belajar dapat mengembangkan tiga ranah yaitu: ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Maka metode *Team Game Tournament* (TGT) dan diskusi dapat digunakan untuk memaksimalkan situasi, kondisi, dan potensi yang dimiliki siswa. Metode ini melibatkan secara langsung peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran, sehingga mereka akan mampu berinteraksi dengan teman sebayanya. Peserta didik akan diberi tanggung jawab atas dirinya dan tanggung jawab kepada kelompoknya. Belajar dengan teman akan memberikannya pengetahuan yang lebih luas, karena mereka dituntut untuk menggali informasi bersama dengan teman kelompoknya, selain itu pembelajaran yang dilakukan dengan bermain akan menjadikan peserta didik antusias dan tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran, dan hal tersebut akan berpengaruh pada hasil belajar peserta didik.<sup>15</sup>

---

<sup>14</sup> Arini Rusyda Muntahaya, "Efektivitas Metode Pembelajaran Tgt (Teams Games Tournament) Dengan Menggunakan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar PAI Materi Pokok Kisah Sahabat Nabi Peserta Didik Kelas V SD Negeri Ngaliyan 01 Semarang Tahun Ajaran 2016/2017," *Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang*, 2017.

<sup>15</sup> Eka Rizki Widayanti, "Pengaruh Penerapan Metode Teams Games Tournament Berbantuan Permainan Dadu Terhadap Hasil Belajar IPA," *Universitas KristenSatya Wacana* 6 No. 3 (2016).

## B. Telaah Pustaka

Hasil belajar merupakan suatu bentuk ketercapaiannya kompetensi pada kurikulum. Dalam kebanyakan karya ilmiah tentang pendidikan, hasil belajar menjadi topik yang sering dijadikan sebagai topik penelitian. Alasan hasil belajar sering digunakan oleh kebanyakan peneliti karena hasil belajar merupakan tolak ukur keberhasilan suatu proses pembelajaran, dan juga suatu prestasi yang dicapai oleh seseorang setelah pembelajaran terlaksana.

Melalui penelusuran yang dilakukan oleh peneliti dengan mencari repository yang telah disediakan oleh kampus-kampus. Peneliti menemukan kata kunci hasil belajar yang dipengaruhi oleh beberapa metode pembelajaran. Dalam hal ini peneliti menemukan metode *Team Games Tournament* dan Metode Diskusi dalam meningkatkan hasil belajar. laporan peneliti tersebut ditulis oleh beberapa Mahasiswa dari Universitas yang berbeda-beda.

Sopiyatun Munawaroh dkk., dan Neni Hendaryati memfokuskan penelitiannya terhadap peningkatan hasil belajar. Sopiyatun Munawaroh melakukan penelitiannya di MAN di Magelang, sedangkan Neni Hendaryati melakukan penelitiannya di SMA Negeri Jatibarang. Kedua penelitian ini menemukan bahwa metode pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Metode pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar adalah dengan memberikan siswa perlakuan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*.

Namun dalam pelaksanaannya mereka menggunakan media yang berbeda, Sopiyaun Munawaroh dkk., menerapkan model TGT dengan media *crossword puzzle*.<sup>16</sup> Neni Hendaryati menerapkan metode TGT menggunakan media *Uno stacko challenge*.<sup>17</sup> Metode tersebut berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar peserta didik, selain itu peserta didik juga memberikan tanggapan positif dari model pembelajaran tersebut.

Meita Lusianti juga menjelaskan dalam artikelnya tentang peningkatan hasil belajar dan aktifitas belajar siswa. Meita melakukan penelitiannya di SMP Negeri 2 Banyubiru. Meita Lusianti mengatakan bahwa metode Diskusi dapat meningkatkan aktifitas dan hasil belajar. dalam penelitiannya Meita Lusianti menerapkan metode diskusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa sehingga mencapai ketuntasan klasikal 90%. Selain itu metode diskusi juga dapat meningkatkan aktifitas siswa menjadi 81%.

Arini Rusyda Muntahaya, menjelaskan dalam penelitiannya yang berjudul “Efektifitas Metode Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan menggunakan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar PAI Pokok Kisah Sahabat Nabi Peserta Didik Kelas V SD Negeri Ngaliyan 01 Semarang”. Dalam penelitiannya Arini Rusyda bertujuan

---

<sup>16</sup> Sopiyaun Munawaroh, Murbangun Nuswowati, dan Budi Susatyo, “Pengaruh Pembelajaran Team Games Tournament Berbantuan Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar” 10, no. 1 (2016): 1672–82.

<sup>17</sup> Neni Hendaryati, “Peningkatan Hasil Belajar Prakarya dan Kewirausahaan Melalui Team Games Tournament Learning (UNO Stacko Challenge),” *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro* 7, no. 1 (2019): 7–12.

mencari keefektifan metode TGT yang disamakan dengan penelitian yang peneliti lakukan, yaitu pada variabel  $X_1$  terhadap hasil belajar PAI yang disamakan dengan variabel Y. Sedangkan, Muhammad Kautsar menjelaskan dalam penelitiannya yang berjudul “Efektifitas Penggunaan Metode Diskusi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 6 Banda Aceh”.<sup>18</sup> Dalam penelitiannya Muhammad Kautsar mencari seberapa efektif metode diskusi yang sama dengan variabel  $X_2$  pada penelitian ini dalam pembelajaran agama Islam. Dalam hal ini peneliti memposisikan variabel  $X_2$ .<sup>19</sup>

### C. Kerangka Teoritik

Kerangka teoritik dalam penelitian ini adalah peneliti akan meneliti metode yang lebih efektif digunakan pada pelajaran pendidikan agama islam materi “Rasul-rasul itu kekasih Allah Swt” dimana perlakuan diberikan terhadap satu kelompok eksperimen dengan menerapkan pembelajaran menggunakan metode *Team game tournament* dan kelompok kontrol diberi metode diskusi. Perlakuan dalam penelitian ini diadakan sebanyak 1 kali pertemuan dalam 1 kelompok sampel.

---

<sup>18</sup>Arini Rusyda Muntahaya dkk., “Efektifitas Metode Pembelajaran TGT (Team Game Tournament) Dengan Menggunakan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar PAI Materi Pokok Kisah Sahabat Nabi Peserta Didik Kelas V SD Negeri Ngaliyan 01 Semarang,” 2017.

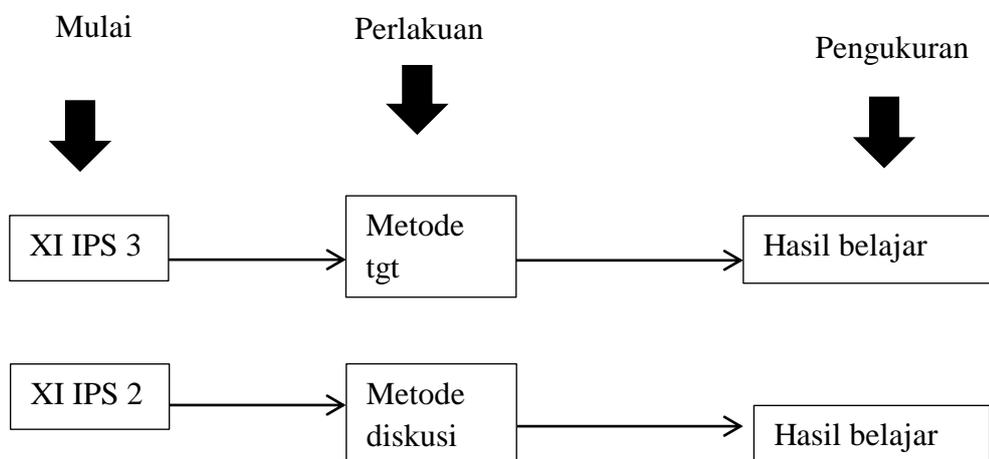
<sup>19</sup> Muhammad Kautsar, “Efektifitas Metode Diskusi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 6 Banda Aceh,” 2017.

Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonivalent Control*

*Group Design*:

O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
O <sub>3</sub>	X	O <sub>4</sub>

*Nonivalent Control Group Design* termasuk dalam penelitian *quasi experimental Design*, yang mana pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random.<sup>20</sup> O<sub>1</sub> dan O<sub>3</sub> merupakan hasil belajar PAI dan budi pekerti sebelum ada perlakuan metode pembelajaran. O<sub>2</sub> adalah Hasil belajar PAI menggunakan metode *team game tournament* (TGT). O<sub>4</sub> adalah hasil belajar PAI menggunakan metode diskusi, dari penjelasan tersebut maka dibentuk siklus penelitiannya sebagai berikut:



<sup>20</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016).79.

Peneliti menerapkan metode *Team Game Tournament* (TGT) dengan mengikutsertakan peserta didik pada materi Rasul-rasul kekasih Allah SWT. dan peserta didik membentuk beberapa kelompok yang dibagi dalam beberapa tim, guru menjelaskan sedikit dari gambaran materi tersebut, kemudian siswa diminta untuk menjawab pertanyaan kuis sebagai tambahan nilai skor, sebagai penambahan skor perwakilan kelompok di minta untuk memilih soal yang berada pada *spinning question*. Kemudian membahasnya kepada kelompok, lalu maju kedepan untuk mengumpulkan jawaban sebagai koin nilai. Kemudian metode tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Diterapkannya metode diskusi yaitu peserta dituntun untuk dapat bertukar gagasan mengenai apa yang difahami dengan peserta didik lain dalam satu kelompok dan mendorong sikap menghormati pendapat atau argumen orang lain. Kemudian setiap kelompok menjelaskan materi yang dibahasnya, sementara siswa yang lain menyimak dan mendengarkan, setelah itu setiap kelompok diberi kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang di presentasikan oleh temannya. Kemudian metode tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dari kedua metode tersebut dapat kita lihat mana yang lebih efektif untuk diterapkan pada mata pelajaran pendidikan agama islam materi Rasul-rasul kekasih Allah Swt.